

Szczegółowe zasady przeprowadzenia Białostockiego Testu Informatyków 2016

1. Na Test należy się stawić **30 listopada 2016** o godz. **12.00** do przypisanej wcześniej sali.
2. Warunkiem **koniecznym** przystąpienia do Testu jest **okazanie ważnej legitymacji studenckiej lub uczniowskiej** oraz **zalogowanie się na** wcześniej utworzonym podczas rejestracji **koncie** użytkownika.
3. Test trwa **90 min.**
4. Test składa się z **10 modułów**, z których każdy ma charakter testu wielokrotnego wyboru i dotyczy jednej kategorii tematycznej.
5. Do pytań w ramach jednego modułu (kategorii) można powracać w ciągu jego aktywności. Zamknięcie modułu następuje po kliknięciu przycisku „Zatwierdź wszystkie i zakończ” lub po upływie **15 min.** Nie można powrócić do zamkniętego modułu. Można jednocześnie otworzyć kilka modułów. Wskazanie odpowiedzi w jednym z modułów i przejście do innego bez kliknięcia „Zatwierdź” spowoduje niezapisanie tych odpowiedzi w systemie, ale można je ponownie zaznaczyć po powrocie do modułu.
6. Uczestnik samodzielnie wybiera, które moduły rozwiązuje i w jakiej kolejności. Nie ma obowiązku rozpoczęcia wszystkich modułów tematycznych. Można wybrać tylko niektóre z nich.
7. Zwycięzcą w klasyfikacji generalnej jest uczestnik, który zdobył sumarycznie najwięcej punktów ze wszystkich modułów.
8. Odejście od stanowiska i/lub opuszczenie sali (np. do toalety) jest równoznaczne z zakończeniem Testu.
9. Podczas Testu nie można korzystać z Internetu, notatek, urządzeń audiowizualnych ani innych pomocy. Każdy uczestnik Testu otrzyma czyste kartki na notatki, które należy zwrócić po zakończeniu Testu.
10. Każda próba ściągania lub korzystania z jakiegokolwiek pomocy grozi usunięciem z sali i skreśleniem z listy uczestników.
11. Każdy moduł tematyczny składa się z zestawu 10 pytań, po 5 pytań łatwych i 5 pytań trudnych.
12. Pytania łatwe są punktowane od 0 do 1 pkt., natomiast trudne od 0 do 3 pkt. Zaznaczenie jakiegokolwiek niepoprawnej odpowiedzi w pytaniu skutkuje brakiem punktów za to pytanie.
13. Liczbę punktów uzyskanych w każdym module uczestnik otrzyma zaraz po zatwierdzeniu odpowiedzi.
14. W każdej kategorii, spośród uczestników zostaną wyłonione trzy osoby z największą liczbą punktów. Jeżeli nie będzie to możliwe ze względu na uzyskanie tej samej liczby punktów przez kilka osób zostanie przeprowadzona dogrywka w postaci 10 min. testu. Test dogrywkowy będzie przeprowadzany do skutku.
15. Informacja o ew. dogrywce zostanie podana o 14.00 w Auli B. Jeżeli uczestnik dopuszczony do dogrywki nie będzie wówczas obecny w sali Auli B, przegrywa dogrywkę walkowerem.
16. Ogłoszenie zwycięzców i uroczyste rozdanie nagród odbędzie się o godz. 14.30 w Auli B. W międzyczasie zapraszamy na prezentacje i stoiska przygotowane przez firmy organizujące Test.
17. Każdy uczestnik będzie miał możliwość wyrażenia zgody na ujawnienie jego wyniku, nazwiska i adresu mailowego sponsorom Testu. Jeśli nie będzie takiej zgody, wyniki Testu nie będą ujawniane.
18. Przetwarzanie danych osobowych w związku z udziałem w Teście obejmuje publikację wizerunku, imienia i nazwiska oraz ogólnego wyniku uczestnika, który zdobył I, II lub III miejsce w klasyfikacji generalnej w kategorii wiekowej lub wyniku uzyskanego w module tematycznym, w którym uczestnik osiągnął jeden z trzech najlepszych wyników.
19. Od decyzji organizatorów nie przysługuje odwołanie.

Zapoznałem się z regulaminem i akceptuję go

.....
data, imię i nazwisko

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do udziału w Białostockim Teście Informatyków (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

.....
data, imię i nazwisko